〃特許問題は個別に〃

JAMMA第24回理事会、SNK特許で討議

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）では三月二十八日、東京・永田町のTBRビルにて第二十四回理事会を開催、定時総会後の初会合となり部会・委員会の責任者を決定したほか、新日本企画の持つ特許などについて検討した。

㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）の特許「TV遊戯機の模倣防止表示法」について、同社がTVゲーム機メーカーなど二十数社に対し警告書を送付している（本紙第256号既報）が、これに対し同協会としてどういう対応策が可能かをめぐって討論が行なわれた。

同特許問題については前回理事会（一月二十五日）において同協会のマルシー委員会で検討することになっていたとし、その後同委員会が検討した結果協会員の特許であることから同社と話合うことになり、福田哲夫副会長（データイースト㈱）らが川崎社長と話合い、その内容が理事会で報告された。報告によると、川崎社長は協会ではなく個々のメーカーと交渉しており、今後もその姿勢で臨むとのこと。また川崎社長の意向では、㋑ブラウン管に社名表示されるものは同社特許に抵触する、㋺交渉に応じる場合「実施権設定契約」を結び、基板など蔵出し価格の三%をロイヤリティとして請求する、などとしている。

以上とともに、メーカーの中には同協会の結論を待っているところがあることも報告された。なお三月二十二日のマルシー委員会では、㋑先使用例がある、㋺万国著作権条約の趣旨から社名表示が義務づけられている、などの理由で、そもそも特許となりえないので無効審判を請求することも考えられる、との意見も出たが、いずれにせよ各社個別に対応するべきものとしている。

理事会では、協会でこの問題についての対応策を決めるべきとの意見もあったが、その場合理事会の権限や責任が問われるとの反対意見もあり、結局業界内での混乱を回避する必要もあることから、「本件についての理事会の方針は、新日本企画が協会員であること及び個々の会員がそれぞれ個別の対応を考えていること等に鑑みて、（協会としての対応策を）特に明記せず、個別企業の判断に委ねることとして、協会としての見解も発表しないこと」になった。なお理事会では業界誌紙に、この件に関して関係メーカーの対応ぶりをとりまとめ公表するよう要請（それを他のメーカーの判断材料にする）、その取材に関し同協会も協力することになった。

各部会長と委員長を選出
AMショーの共催も承認

JAMMA内部に設けられている部会・委員会には目下活動していないものもあるが、活動しているものもあり規定もあることから、これまでどおり設置されるべきものとされ、その部会長・委員長が次のとおり選任された。ゲーム機部会＝中山隼雄氏（㈱セガ・エンタープライゼス）、小型乗物機部会＝矢野徳蔵氏（㈱ホープ）、メダルゲーム機部会＝岡田和生氏（ユニバーサル販売㈱）、ディストリビューター部会＝川楠俊太郎氏（㈱カワクス）、部品部会＝福田博之氏（任天堂㈱）、オペレーター部会＝中村雅哉氏（㈱ナムコ）。

著作権問題等対策委員会＝塚田茂氏（㈱タイトー）、電気用品取締法対策委員会＝福田哲夫氏、税制研究委員会＝中山隼雄氏、健全娯楽推進委員会＝岡田和生氏、部品問題等対策委員会＝福田博之氏、オペレーター委員会＝塚田茂氏。第23回AMショー特別委員会＝中村雅哉氏。

同協会会員の会員としての派遣代表として、タイトーが塚田総務部長、任天堂が福田博之氏としていることが承認されるとともに、バリージャパンの代表者変更も承認された。また会員代理人も任天堂の飯島彰東京支店長らが承認されている。なお除名されたり退会したりした三社について入会申込みがないことが確認された。うちコインジャーナルは入会申込書を出しているが、書類不備な上に入会規定で当分申込みもできないことが確認されている。

今年の第23回AMショー（十月二、三日、東京流通センター）について前回同様に全日本遊園施設協会（JAPEA）と共催することが承認された。両協会はこれにより「覚書」を交わす段階へと進めることになった。

以上のほかディストリビューター部会と健全娯楽推進委員会の報告があり、また「遊戯装置付テーブル」実用新案権の無効審判請求訴訟、著作権法の一部改正方針、警察庁広報へのクレームについても報告があった。なお海外へのTVゲーム機輸出に伴なう相手国の市場混乱については、同協会マルシー委員会が対応策を検討することになっている。

FBI、まず4人逮捕

日本製ヒットTVゲーム機に無断コピー続出

データイースト社の告発で

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では、同社子会社の米国データイースト社（本社カリフォルニア州サンタクララ、ロバート・ロイド社長）の告発により、米国連邦捜査局（FBI）が四月三日、米国のコピー業者四名を逮捕するとともに多数のコピー品を押収した、との情報を明らかにした。

これは現在米国のTVゲーム機市場で日本製とみられる無断コピー品が市場の半分を占めるに至っている状況下で、日本からオリジナル品を輸出し米国で展開する際に大きな障害を受けていることに対するメーカー側の反撃であり、これを突破口にしてコピー品供給ルートの解明とコピーヤー一掃が強く望まれている。

FBIアトランタ支局（ジョージア州）が発表したところによると、正規のTVゲーム機業界に対して年間四億ドル（約一千億円）の損害を与えているコピー品のメーカー、ディストリビューター、オペレーターを対象にFBIは二ヵ月に及ぶ秘密捜査を行ない、その結果四月三日、米国内六州で取締りを実施、四人の米国人業者を逮捕するとともに四人以外にも逮捕状をとるなど追求している。またこれらに伴ない無断コピー品として百七十六枚の基板、その他多数を押収した。これらはすべて、米国著作権法違反の容疑で行なわれたものであり、逮捕者は大陪審（起訴か不起訴かを決定する裁判）を経て、有罪となれば二年以下の禁錮または二十五万ドル（約六千万円）以下の罰金もしくはその両方が科されることになる。

逮捕者はカルーセル・アミューズメント社（ニューヨーク州）のオラリーとホー、YCエンジニアリング社（テネシー州）のヤーボロ、コールタウン・アミューズメント社（ケンタッキー州）のゴスの四名。以上のほかレニエスペースセンター社（ジョージア州）のカーンに逮捕状が出ており、その他にも捜査の手が及んでいる。押収品の中には「カラテチャンプ」「カンフー・マスター」「1942」「スーパー・バスケットボール」「バーディーキングII」「ミズ・パックマン」などのニセ物があった。

米国データイースト社では米国市場においてデータイースト開発の「カラテチャンプ（空手道）」を昨年三万台出荷しヒットさせ、さらにアイレム開発で許諾品の「カンフー・マスター（スパルタンX）」を今春五千台出荷しヒットさせているが、市場にはほぼ同時に無断コピー品がほぼ同数出回っており、FBIでは「これらコピー品により同社は三千五百万ドル（約八十五億円）の損害を受けた」と計算している。これらの損害は、結局のところ日本のメーカーに及ぶわけで、それだけ日本のAM業界が大きな損をしていることになる。

今回の成果について福田社長は「日米ともに国内のコピーヤー一掃が強く望まれているが、とくに米国の状況が悪化している中でFBIが積極的に捜査に乗り出したことの意義は大きい」と語っている。今後はこれら日本製と見られているコピー品の供給ルートの解明、刑事責任の追及が日米両国の捜査当局に望まれている。

申請方法説明会

京都健娯協が府警担当者招き

京都府健全娯楽業協会（八尾嘉宥会長、会員数六十一社）では三月十四日、京都・丸太町の京都商工会議所で府警担当官を招いて「八号営業」の許可申請手続について説明会を開いた。

同説明会には（滋賀県下を含む）業者ら約五十社が参加し、府警防犯課の山岡係長と同課の宮川主任が説明に当たった。説明は「風俗営業許可申請等セット」（日本法令発行）の「許可申請等の手引」に沿って、申請に必要な書類とその書式について質疑応答を行ないながら進められた。

その中で参加者からの質問は申請書類の書き方のほか、新風営法自体に疑問を投げかけるものも出された。その質問趣旨は「（ギャンブル機でないアミューズメントの）TVゲーム機がなぜ風営の対象になるのか。コックピット型などしか対象から除外されないのか。施行規則第三条の『明らかであるものを除く』の内容が明示されていない。この機械は『明らかであるもの』と判断して申請せず、後になってこれは許可対象だと言われた場合どうなるのか」、「賭博機を設置しているかどうか、たまり場となっているかどうかでその対象を決めるべきではないか」など。これに対し府警担当官は「その気持ちは分かるが、これは国会で論議され警察庁で決められたもの」と答えたにとどまった。なお同協会では参加者に対し「対象外と思われる営業所でも今後どうなるか分からないので、当面すべてのロケで許可を取っておくほうがよい、というのが当協会の基本姿勢」として同説明会を締めくくった。終了後、同協会作成のポスターやシールなどが紹介された。

新たに「エレクトリカルパレード」も

TDL 2周年

定着した人気の東京ディズニー

東京ディズニーランド（㈱オリエンタルランド経営、TDL）では新たなイベントとして光と音のショー「エレクトリカル・パレード」を三月九日から開始し話題を呼んでいる。また同ランドでは開園二周年（四月十五日）を記念して四月十二日から四日間、「セカンド・アニバーサリー」と題して多彩な催し物を開催する。

まず「エレクトリカル・パレード」は七色のライトを飾りつけた四十四台のフロート（山車）がパレードを行なうもの。パレードは不思議な国のアリス、シンデレラ、白鳥などディズニー映画の物語やテーマ別に九種類のセクションで構成されており、先頭のフロートから最後尾までの長さが六百㍍にもなる。各フロートには数千から数万個のライトが施されており、なかでも「ピートのドラゴン」（ディズニー映画の主人公、日本未公開）のフロートは最大で、長さ十二㍍もあり約二万八千個のライトが使用されている。またパレードルートに沿って約百個のスピーカーが設けられメインテーマが流れるとともに、各フロートからもテーマミュージックが流れパレードの華やかな雰囲気を盛り上げている。

同パレードは十月まで行なわれることになっており、土、日、祝日（四月からは金曜日も）のほか春休み、ゴールデンウィーク、夏休みの期間中に開催される。

また「セカンド・アニバーサリー」では期間中、同ランドのアンバサダー（大使）がミッキーマウスなどのキャラクターとともに早朝の入園者を迎える「スペシャル・ロープダウン・セレモニー」など多彩な催しが行なわれる。また二周年当日の十五日には、シンデレラ城前にて同ランドのキャラクター、バンド、ダンサーらと「マーチングパレード」への参加バンドらによる大舞踊会「セカンド・アニバーサリー・フローラル・キャッスル」が行なわれる。

同ランドでは開園以来好調なペースで入園者を集めており、四月二日には二千万人を記録している。これは当初の目標である年間一千万人を上回るものとなっている。

上の写真は東京ディズニーランド「エレクトリカルパレード」のようす ©1985 Walt Disney Productions

向ヶ丘遊園が新遊園施設

ミステリーハウス

錯覚利用した不思議な現象

「向ケ丘遊園」（川崎市、小田急電鉄㈱経営）では不思議な現象を体験させる遊園施設「ミステリーハウス」を設置、三月二十一日に営業を開始し話題となっている。

これは自然現象に逆らった〃異常重力空間の出現〃というキャッチフレーズが設定されており、約六百六十平方㍍の建物の中に通路で結ばれた五つの小さな館を設け、それぞれの館で異なった現象が起こるというもの。製造は㈱昭通（本社東京、小柳良治社長）、運営は同園の直営となっている。

同ハウスの主な内容は①身長が伸び縮みする、②水が低い所から高所へ流れる、④壁面を登れる、⑤水道管のない蛇口から水が出る、⑥二本の足で立つイス、⑦ほうきが斜めに立つ、⑧座ると自力で立ち上がれないイス、⑨吊り輪が一定方向に傾き、ぶらさがると斜めになる、⑩後ろ向きに登れる階段――など錯覚を利用したもの。

向ケ丘遊園の「ミステリーハウス」の一場面

明昌製をタスコが装飾、設置

スーパードラゴン

仁尾サンシャインランドに完成

「仁尾サンシャインランド」（香川県三豊郡仁尾町、㈱サンシャイン観光経営）の遊園施設の運営を担当している㈱タスコ（本社東京、上原勝社長）では、同ランド開園一周年を機にパイラットタイプの遊園施設「スーパードラゴン」を同社がデザインを施した上で設置し、三月十六日から営業運転を開始している。

同機は同ランド開園以来、遊園施設としては初めて追加されたもの。同機本体は明昌特殊産業㈱製「ツインドラゴン」だが、これにタスコが独自に装飾、デザインなどを施して名称も「スーパードラゴン」とし、組立て、設置も同社が行なった。

同機は幅二・五㍍、長さ約十二㍍の船体がブランコのように揺動（最大揺動角度六十度）するもので、基台にあるタイヤの回転により、タイヤと接触する船体下部のレールを押し出すという駆動システム。最大時速三十七㌔、定員は四十人で、同ランド直営（他の遊園施設もすべて直営）とのこと。

なお同ランドでは開園一周年で約十九万五千人の入場者を数えており、これは当初の目標（二十万人）をほぼ達成したとしている。

写真は仁尾サンシャインランドの「スーパードラゴン」

TVゲーム機式で硬貨作動の

キャプテン端末

ダイナエレクトロが開発、発売へ

ダイナエレクトロニクス㈲（本社名古屋、早川永一社長、中日本リース㈱の開発部門）ではこのほど、業務用TVゲーム機の形式を採る硬貨作動式キャプテン端末機を開発、四月一日から発売している。これは大平技研工業㈱（本社岐阜県関市、大平輝雄社長）の技術協力を得て開発したもので、両社では特許を出願中とのこと。

キャプテン端末機は大手家電メーカーから多機種発売されているが、硬貨作動式のものはこれが初めてとされている。喫茶店などのロケーションに設置され、利用客が百円投入（うち三十円はキャプテン通信料）すると三分間キャプテン情報が利用できる、というのが基本仕様。TVゲーム機のモニター部を利用した形になり、また高価な端末機を硬貨作動で手軽に利用できるのが大きなメリットとなっている。

ダイナエレクトロニクス社からは、①キャプテン機能のみのCP－100、②フロッピーディスク付きのCP－200、③ゲームソフト付きのCP－3000、と三種発売されており、いずれもテーブル型とアップライトの二タイプ用意されている（定価六十五万円から八十五万円）。フロッピーディスクの場合はタウン情報などのソフトを追加でき、ゲームソフト付きの場合は同社の「麻雀先生」などTVゲームが楽しめ、キャプテン情報と選択できる。

同社では喫茶店チェーンなどへ当面出荷していくようである。

ダイナエレクトロニクス社の硬貨作動式キャプテン端末機（テーブル型）と、その画面の一例（右）

特許・実用新案 出願公告・公開

（3月27日～4月10日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、発明公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊓は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

四月一日付＝「電動型スロットマシンの絵柄移動装置」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、60－55980㊓、58－164872。

四月四日付＝「テレビゲームシステム」、カシオ計算機㈱（東京）、60－58187、58－167344。

実用新案出願公開

三月二十七日付＝「電動型スロットマシン」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、60－43381㊓、58－136580。同、60－43382㊓、58－136581。

三月二十九日付＝「ボールシューティング装置」、本田技研工業㈱（東京）、ホンダエンジニアリング㈱（埼玉）、60－45082、58－136894。「遠心力を利用した遊戯装置」、同、60－45087、58－137564。「テレビゲーム用複合画面」、辰巳電子工業㈱（大阪）、60－45085㊓、58－137143。

四月八日付＝「TVゲーム装置」、㈱テーカン（東京）、60－49884、58－143545。

AM業界からも出展

ジャパンショップ85にタイトー、データなど

店舗関係の設備や機器などを集めた「ジャパンショップ85」と「ストアオートメーションショー」が三月二十日から六日間、東京・晴海の国際貿易センターにて開催され、AM業界から㈱タイトー、データイースト㈱、グローリー工業㈱らが出展した。

「ジャパンショップ」(第十四回店舗総合見本市)は日本経済新聞社と㈶店舗システム協会の共催、またストアオートメーションショーはジャパンショップから情報機器などの部門を今回分離独立させたもので、日経新聞主催。出展社数は両ショー合わせて三百二十二社と過去最大のものとなっている。

㈱タイトーは昨年に引続いての出展で、同社「キス・カラーラボ・システム」とAMロボットを出品した。キスカラーではすでに発売中のスタンダードタイプのほか新機種「ジャンボ」を展示し、来場者の注目を集めた。「ジャンボ」は普通のネガフィルムを市価の半額以下でポスターサイズ(約五一センチ×七〇センチ)に引き伸しプリントできるというもので、四月から発売するとのこと。

タイトーのロボットは「ゆめ丸」「ホットトット」「タイセラ・ワン」「タキシードサム」のAMロボットのほか、ジュースなどを紙コップに入れて客に試飲させる「ノムゾークン」、コミカルな動きで集客するカエルの「トカメ」の二種類のサービスロボットが参考出品となった。

「ノムゾークン」と「トカメ」

データイースト社はポータブルファクシミリ「データファックス2000A」を、館内の模擬回線を使って実演を行ない、専用回線がなくとも送受信できることや小型軽量なことをアピールした。同社では「大手企業にも採用され着実に需要が増えているが、今後は業種業態に合った使い方をアピールしたい」としている。なおグローリー工業は、売上金自動入金システムなどと両替機を展示した。

このほか㈱ココロがサービスロボット「タキシードサム」を出品した。同ロボはサンリオのキャラクター許諾を得て、サンリオの子会社であるココロが製造、ココロとタイトーの両社が展開しているもの。ココロでは以上のほか風船の自販機などを出品している。

ジャパンショップにてタイトーとデータイーストの展示のもよう

警察庁防犯課課長補佐

小野、三島両氏が転任

警察庁保安部防犯課で風営法大幅改正作業に当ってきた課長補佐の小野正博氏と三島和夫氏がこのほど転任した。両氏は風営法大幅改正作業プロジェクトチームで中心的な働きをしてきたとされている。異動内容は次のとおり(敬称略)。

警視庁神田署長(警察庁防犯課課長補佐)小野正博=三月八日付。

京都府警防犯部長(警察庁防犯課課長補佐)三島和夫=三月二十三日付。

なお以上の他にもかなりの異動があったもよう。

セガ社パソコン、家庭用TV機にICカード採用

ハイテク感覚、初のゲーム用

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)ではこのほど、世界初の"ICカードによるパソコンソフト"を六月下旬から発売することを明らかにした。ソフトウェアの媒体としてのICカードは医療データ用などの例があるが、ゲーム用ではこれが初めて。

同社のICカードはゲームカートリッジ内のICをプラスチックカード内に収納したもので、キャッシュカードやクレジットカードなどとほぼ同サイズ(八五・六ミリ×五四・〇ミリ×二・〇ミリ)となっている。軽くて収納も便利な上、ハイテク感覚が期待される。

このICカードをパソコンに接続するためのアダプター(価格千円)が必要で、これにより同社のSC-3000、SG-1000と接続できる。同社では六月下旬から発売される新ゲームソフトからICカード仕様で供給していくとし、当面はアダプターとのセット販売を行なうもよう。

セガ社のICカードの使用例

同社では昭和五十八年七月以来ホームパソコンSC-3000シリーズ、ホームTVゲーム機SG-1000シリーズを、今年二月までに七十五万台出荷、これらのパソコン用ソフトはゲームが四十種、教育が十八種で六百万個出荷したとしており、今回カートリッジからICカード化へ踏み切ることで、一段と有利な段階へ進めることができるとしている。

事業部制を整備

データイースト、役職者を異動

データイースト㈱(本社東京、福田哲夫社長)ではこのほど、長期計画の推進をめざして四月一日付で役職者の一部異動を行なった。これは事業部制をより一層確立するもの、とされている。

異動内容は次のとおり(カッコ内は前職名)。

代表取締役社長=福田哲夫氏、電子機器事業部長を兼務。取締役・新規事業推進室長=兼安時紀氏(同レジャーエレクトロニクス事業部長)。

取締役・電子機器事業部副部長(部長)・開発製造担当兼資材部長=春原軌夫氏、同・副部長・営業部長兼東京営業所長=西村正広氏。同・防災機器事業部長(新任)兼経理部長=富岡孝氏、同事業部副部長(新任)兼営業部長=橋本鉄夫氏。

レジャーエレクトロニクス事業部部長(新任)兼営業部長=神保宏司氏、同事業部副部長(新任)兼開発部長=藤田靖雄氏。

取締役・防災機器事業部担当(部長)=堀川晋平氏。

アタリ社製品も披露

ナムコ、プライベートショーで同社新製品と

㈱ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)では三月二十六日、東京・品川のホテルパシフィックにてプライベートショーを開き同社TVゲーム機「ディグダグII」、米国アタリゲームズ社の「マーブルマッドネス」「ペーパーボーイ」をそれぞれ発表し、業界関係者ら二百五十八人が参集した。

発表会に伴なって催されたレセプションでは、同社の真鍋正常務が「二月にアタリゲームズ社の株式の過半数を取得し、その経営に当っている。ナムコ/アタリゲームズの提携が世界のAM産業にとって大きなプラスになるよう努力したい」と挨拶、続いてアタリゲームズ社の中島英行社長、シェーン・ブレイク販売担当副社長が挨拶に立ちアタリゲームズ社製品への理解を求めた。

アタリゲームズ社の新製品はいずれも基板交換方式で、「マーブルマッドネス」は"システム1"シリーズで、国内では四月下旬発売の予定。もう一方の「ペーパーボーイ」は"システム2"による。いずれも16ビットCPUを採用した高度なTVゲームシステムで、アップライトのみで展開される。

ナムコの新製品「ディグダグII」は同社「ディグダグ」の海上版(本紙前号「話題のマシン」で紹介)。なおナムコ製消火訓練装置「消火マスター」も同会場で披露された。

今回のナムコ社プライベートショーにより、米国アタリゲームズ社製品は日本国内ではナムコから発売されることが事実上確認された。

ナムコ展にて(上の写真左から)中島氏、中村氏、ブレイク氏

セガ社、米国子会社社長にリプキン氏起用

中山社長が今後の計画明かす

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)では、米国に子会社を作る計画を進めているが、このほど元アタリ社社長のジーン・リプキン氏を社長に起用する予定などさらに具体的なプランを、中山社長が本紙の質問に答える形で明らかにした。

それによると目下の予定では、子会社(名称未定)はカリフォルニア州サンノゼに設け、セガ社製品などを米国市場に向けて展開する。これは、セガ社製品などを米国市場でバリー・ミッドウェー社が独占的に供給してきたが、その契約が今年三月に切れたことに関係しており、五月ごろから子会社の活動を軌道に乗せたいとしている。

米国子会社の役員にはデビット・ローゼン氏が会長として復帰するほか、元アタリ社社長のリプキン氏を社長に迎え、日本からはセガ社経理本部の安田繁次長を副社長として派遣し、セガ社の大川会長(CSK社長)、中山社長も役員に加わるもよう。資本金五十万ドル(予定)はセガ社がほぼ全額出資するが、役員も出資するとのこと。

中山社長は米国市場について、無断コピー品の氾濫など困難な状況にあるが、いいTVゲーム機なら十分展開できるし、長期間オペレートできるなど、長い目で見れば有望な市場であり、同社としては米国市場の実情に合わせて"地道にやっていく"方針だ、と語っている。

JAMMA「賭博機基準」の見直し作業進む

健娯委がアンケートもとに検討

JAMMAの健全娯楽推進委員会(岡田和生委員長・ユニバーサル販売㈱)では、同協会の定めた「賭博機械の基準」の見直し作業をするため、二月二十一日に東京・霞が関の東海大学校友会館で第十一回会合を、また三月二十八日に東京・永田町のTBRビルで第十二回会合を開いたが、改正案はまだまとまるに至っていない。

第十一回会合では前回(十一月十四日)で決まった「賭博機械の基準に関するアンケート調査」を十一月に実施したが、依頼先二十五社のうち八社しか回答がなく、さらに積極的に依頼することになった。第十二回会合では回答十七社(全体の六八%)となり、この回答結果を参考に「賭博機械の基準」の見直し作業に入った。まず、この基準の冒頭に例示されているゲーム機種について、「麻雀、花札」を追加、「偶然の確率」云々に「配当の表示されるもの」との語句を加えた。「機能・構造上の条件」のうち(4)(5)などについては、時間の都合もありまとまらず各委員がメモを提出、後日まとめることになった。

「賭博機械の基準」は賭博の実態とは関係なく委員会サイドで論じられているもので難解であるが、同協会定款第四条第四項に規定する「公序良俗に反する娯楽機械」かどうかを判定するものとして採用されており、同協会員には効力があるとされている。

同基準を逸脱するゲーム機を同協会員が輸入、製造または販売する際は「例外規定」に基づき、同委員会の審査を経て承認を受けなければならないことになっている。この"例外審査"は第十一回会合で行なわれており、セガ社「スーパーダービー」「ラッキーカーニバル」「ラッキーカード」、UPL社「ザ・スロット(5ライン、スーパーコンチ、ボーナスライン、ラッキーバー)」「花札ガールズ」「ザ・ポーカー」「ザ・マージャン」について論議され、一応承認した。また第十二回会合ではセガ社の同機種追加分が承認された。

JAMMAでは今年度事業計画のひとつに「健全娯楽産業の確立」を掲げており、同協会が排除しようとして努力している「Gマシン」が国内に蔓延して社会的非難を免れないとして、その排除に努めている。

JAMMA健全娯楽推進委員会・第12回会合(3月28日)のようす

銀河系を守る宇宙戦争テーマに

TVゲーム主役

映画「スター・ファイター」公開に

宇宙戦争をテーマにしたTVゲーム機の最高得点を達点したプレイヤーが銀河系宇宙を助けるという映画「スター・ファイター」が四月二十七日から首都圏、京阪神などで一斉に劇場公開となる。TVゲームの持つ良さを広くアピールする映画であり、TVゲームを知らない人にはぜひとも観ていただく必要がある。

ストーリーは、米国カリフォルニアの片田舎で主人公（十八歳の若者・アレックス）がTVゲーム機で九十四万点という最高得点で新記録を達成するが、実はこのゲーム機は地球でただ一人のスターファイターを選ぶスカウトマシンだった、というところから始まる。そのスターファイターとは銀河系宇宙を他の宇宙からの攻撃に対し守るための各惑星から一人ずつ選ばれた栄光の宇宙戦士であることがわかり、さまざまな異星人と協力して銀河系を守るための戦闘が開始される――というもの。戦闘シーンはコンピューターグラフィック（CG）が数多く使用されている。

この映画に出てくるTVゲーム機は、アタリ社が特別に作ったものだが製品化されるかも知れないとされている。映画自体はユニバーサル・スタジオ社らにより作られたもので、米国では昨年七月中旬公開され、日本では東宝東和によってこのゴールデンウィークに公開されることになったもの。なお原作者のジョナサン・ベテュエル氏はTVゲーム機の大ファンとして知られている。

またこの映画の公開に合わせゲーム大会を含むイベントを予定しているゲーム場もある。

写真は映画「スター・ファイター」から。主人公アレックスが、アタリ社の特別製TVゲーム機で記録的ハイスコアを出すシーンとゲーム画面

花の見本市（大阪）遊園地部分に

6機種10社参加

「花の見本市・おおさか85」（大阪市公園局主催）が四月二十日から十七日間、大阪市内の鶴見緑地で開かれるが、その遊園地部分「プレイゾーン」（約千五百平方㍍）への参加企業などがこのほど決まった。

同見本市へは全日本遊園施設協会（JAPEA）が同協会員の出展の世話をしており、企画運営は「コウベグリーンエキスポ」の「もりっこランド実行委員会」が行ない、同協会のPRを兼ねて参加各社が営業するというもの。参加内容は次のとおりとなっている。

①汽車＝㈱大阪娯楽機製作所、久竹娯楽㈱、②サファリペット＝朝日科学模型遊園㈱、③ダウンタウン＝加藤工業㈱、久竹娯楽、㈱ジェイアールイー、泉陽興業、㈲ファンハウス、④小型乗物機＝加藤工業、関西娯楽㈱、久竹娯楽、ジェイアールイー、⑤トランポリン＝㈱小宮スポーツセンター、⑥バッテリーカー＝ジェイアールイー、豊永産業㈱。パネル展示＝朝日科学模型遊園、泉陽興業。

この催しは今後毎年継続されるが、JAPEAでは今回の方式は今年のみのものとしている。

事務所移転

㈱ハドソン・東京営業所＝東京都新宿区市ケ谷田町三の一の一、ハドソンビル、☎二六〇―四六二二、中野忠博所長。

㈲ミツミ＝東京都墨田区江東橋四の十一の五、東亜ビル、☎六三一―二九一一、中村泰三社長。

データイースト㈱・大阪営業所＝大阪市西区京町堀二の十四の二十二、兼吉ビル、☎四四八―八六〇一、仁井田耕一所長。

法人に改組

㈱テヅカ（旧・手塚商会）＝兵庫県西宮市高松町十六の十五、☎（〇七九八）六六―〇八一一、手塚明雄社長。

地番表示変更

㈲サン・エンタープライズ＝神奈川県小田原市西酒匂一の八の二十七の八〇五、☎（〇四六五）四八―五一一五、菊田紀六社長。

論潮

法規制の範囲

ショッピングセンター（SC）や旅館・ホテルや遊園地などの中のゲームセンター（ゲームコーナー）で、「店舗」と見なされる場合は新風営法の「八号営業」に該当すること、一方「店舗」ではなく「区画された施設」にすぎない場合で施行令（政令）第一条の規定で除外されるものは除外されるが、そうでないものは該当すること、そしてこれら「店舗」であれ「区画された施設」であれ、同法施行に伴なう「解釈基準」第二の3のイにおいてゲーム機設置面積がそのフロア面積の一〇%以下の場合（詳しい計算方法は同基準を参照されたい）は、法施行時点では当面許可申請を要しない扱いとなること――これらについては（店頭ギャンブル機の容認など矛盾点があるが）それなりに国会の論議を経ているものである。ところが、どうもよく理解していなかったオペレーターも多いようである。

業者側にしてみれば法的規制は、他人にかかっても自分にはかからない――などと、自分に都合のよいように解釈したがるものである。その気持はわからないわけではない。しかし現実に法規制となると、まず自分を含めた全体にかかってくるものと考えたほうが、たいていの場合正しい。その次に、法規制の及ぶ範囲（逆からは除外されるもの）が問題となる。

「店舗」など設置場所も重大な要件であるが、スロットマシン等の遊技設備も重要な要件である。

警察庁は国家公安委員会規則（施行規則）第三条を「営業の方法によって賭博等に用いられるおそれがあるかどうかという観点から定めた」としている。これはNAOの「ゲーム機を区別することは好ましくない」との意思と内容で一致しており、結局「八号営業」の遊技設備はギャンブル機からAM機まで広く規制の対象にしていることになる。

広く、健全なAM機まで規制されることに関しては大きな矛盾があるが、AM業界がそう望んだように見せかけた〝賛成派〟にも大きな問題がある。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

東京・新宿東口（その2） 第13回

前回に引続き今回も新宿の歌舞伎町を見てみる。前回では新宿コマ劇場から南側の中央通りと一番街を中心に取り上げたが、今回はその北側のコマ劇場の周辺区域にスポットを当てることにする。

この一帯にはコマ劇場をはじめとして東宝会館、ジョイパックビル、グランドオデヲンビル、東急文化会館、同新館、地球会館、東亜会館などのレジャービルが集中しており、歌舞伎町の中でも一大アミューズメントゾーンを形成している。

現在これらのレジャービルには七軒のゲーム場がある。今回はこれらレジャービル内で運営を行なう店をメインに、東宝会館北側にある二店も合わせて見てみる。なお歌舞伎町の残りのゲーム場については次回新宿三丁目界隈の店と合わせて掲載する予定。

「ウィル・トーク・イン・ルナパーク」は地球会館一階で運営されており、昨年十二月に改装、それに伴なって店名も変えたもの。約三百平方㍍と大きなフロアに各種TVゲーム機約八十台、フリッパー十台、その他アーケード機数台、メダルゲーム機九台、計約百台を設置。とくにTVゲーム機では七〇㌅のモニターを使用したタイトロビジョンが二台設置されているほか、従来のゲーム場では見られなかったさまざまな形をしたキャビネットが置かれており、独特の雰囲気を生み出している。同店の会見店長は「改装前に比べフロア面積は小さくなったが、ヤング層に的を絞ったロケ運営を行なっている。店内も白で統一して、女性客でも入りやすい雰囲気を作っている。また設置機械についてはテーブル型の割合を減らし、当社独自のキャビネットを主体に設置して、イメージアップを図るとともに、機械台数を約四十台減らしてゆとりのあるレイアウトにした」と語る。また同氏は「新風営法施行により歌舞伎町全体の活気がなくなった。風営対策を行なっていないような店では、少なくとも三割強の売り上げダウンを余儀なくされているようだ。当店ではいろいろな対策を進めてきたため、坪当り三〇％売り上げが伸びている」と語る。さらに同氏は「今後のロケ運営においてとくに管理者には営業的なセンスが

右の写真は「ルナパーク」の店頭。下の写真は同店のようす。店内七ヵ所にあるモニターを通じてビデオディスク映像を流す

上の写真は「ウィル・トーク・イン・ルナパーク」の店内。70㌅のモニターを使用したタイトロビジョンがゲーム場の雰囲気を盛り上げる。下の写真は同店の会見幸雄店長

必要になってくるだろう。また従業員スタッフについても単に機械の管理をするだけではなく、お客に満足感を与えるよう対応の方法なども問われてくるだろう」と語る。

「ゲーム2000X」は東宝会館北側での運営で、外観には大きなロケットの模型が施されており、夜になると華やかな電飾が映え人目を引きつける。フロア面積は約二百平方㍍で、フロア中央部分にメダルゲーム機を設置し、その左右にテーブルを主体にしたアーケード機を、また入口部分にはコックピット型を中心にレイアウト。機械構成はTVゲーム機五十数台、フリッパー五台、その他アーケード機七台、メダルゲーム機約二十台、計約八十台となっている。

同店の従業員は「以前はサラリーマンが多かったが、最近になって全台一プレイ五十円にしてからは高校生以下の子どもが増えはじめたようだ。新風営法を遵守して、とくに小、中学生には注意を払い必らず夕方六時までに店から出すようにしている。また風営以後はメダルゲーム客が減っているようだ」と語る。

独自製のあるゲーム場

「ゲームファンタジア・ミラノ」、「マジックランド・ミラノ」、「ビンゴイン・ミラノ」の三店は東急文化会館新館の一、二、三階でそれぞれ運営されている。

まず「ゲームファンタジア・ミラノ」は四十六年に本格的メダルゲーム場としてオープンした店で、約二百平方㍍のフロアにTVゲーム機十二台、メダルゲーム機約五十台、計六十数台を設置。フロア入口部にはアーケード機を、また中央部には大型メダルゲーム機を、さらにこれらを囲むように壁際にはスロットなどのメダルゲーム機を並べており、遊戯料金はアーケード機は一律百円、メダルは一枚三十円に設定されている。

「マジックランド・ミラノ」はアーケード主体のゲーム場。約二百五十平方㍍のフロアにTVゲーム機約九十台、フリッパー六台、その他アーケード機数台、ジュークボックス一台、計約百台のゲーム機のほか卓球台三台を設置している。ゲーム料金は一律五十円で、卓球台のみ三十分五百円となっている。

「ビンゴイン・ミラノ」はビンゴをメインにした店で、フロア面積は約二百平方㍍。機械構成はビンゴ四十五台を含むメダルゲーム機六十五台、TVゲーム機約十台となっており、フロア入口部分にアーケード機を、奥部分にメダルゲーム機を設置。メダルは一枚二十円で、アーケード機は一回百円に設定されている。

以上の三店の店長を兼ねる佐々木氏は「それぞれの店ごとに特色を持たせている。『ファンタジア』は『ダービーマークⅣ』をメインとしたメダルゲーム場で、十八歳未満は入場禁止にしてヤングアダルトに狙いを絞った運営を行なっている。落ち着いたムードでゆっくり楽しんでいただけるようにBGMなども静かなものを流している。『マジックランド』は低料金が売り物のアーケードゲーム場で、店内の雰囲気も明るく活気のあるようにしている。ここは十八歳未満者も入場できることから、客層も他の二店に比べるとかなり若い。『ビンゴイン』は名前のとおりビンゴを中心にした店。この界隈のゲーム場でこれだけ多くのビンゴ機を揃えているのは当店のみ」と語る。また同氏は「『ビンゴ』は常連客がほとんどで、『マジックランド』はフリー客が多い。『ファンタジア』は半々ぐらいだろう。新宿駅からここに来るまでに数多くのゲーム場がありフリー客はかなり流れてしまうので、いかに常連客を増やすかが課題になる。そのためにはアー

上の写真は「マジックランド・ミラノ」の店内。遊戯料金は全台50円に設定されており、ヤング客を中心に賑わっている。下の写真は「マジックランド」「ゲームファンタジア」「ピンゴイン」の3店の店長を兼ねる佐々木信治氏

右の写真は「ゲームファンタジア・ミラノ」の店頭のようす

上の写真は「ビンゴイン・ミラノ」の店内のようす。この界隈では唯一ビンゴを主体とした店で、落ち着いたムードを出している

「ゲームファンタジア・ミラノ」の店内。大型メダルゲーム機をメインにしたメダルゲーム場で、入口部分には導入マシンとしてアーケード機を設置

「マジックランド・フリッパールーム」の店内。映画帰りやボウリングの待ち時間に利用する大学生が多い

「スター」の店内のようす。立地条件には恵まれているようで子どもから大人まで幅広い客層で賑わっている

は注意しているが、それ以外は従来の方法とあまり変わらない」と語る。

「スター」は東亜会館一階で運営されており、フロア面積は約二百五十平方㍍。機械構成はTVゲーム機約七十台、その他アーケード機数台、メダルゲーム機約二十台、計九十数台となっている。店内の壁や天井は赤、青、白の三色のストライプを走らせているほか、壁面には店名と関連した宇宙船の画が描かれている。同店の菊高店長代理は「新風営以後入店客は減ったが、春休みになって持ち直したようだ。当店の客層は子どもから大人まで幅広く、TVゲーム機はフリー客が、メダルゲーム機には固定客が多い。この界隈には数多くのゲーム場があり、客もそれらを見て回っているので自然とゲーム場に対する評価も厳しいだろう。明るくなごやかに遊べる雰囲気を作り、客がゲームをするのならあの店でというものにしたい。またゲーム客が少なく閑散としている店には客にとって入りづらいものだ。なかには一人でゲームを楽しみに来る人もいるが、みんながゲームをやっているという安心感を与える必要がある」と語る。また同氏は「設置機械はスポーツもの、宇宙もの、マージャンものなどそれぞれまとめてレイアウトしている。また新製品はバラして置くようにしている。なお最近では新製品だからといって必ずしもインカムが上がるとは限らないので、できる限りの情報を収集してから導入している」と語る。

「チボリランド」（第二店）は東宝会館北側で運営されているゲーム場。入口は二ヵ所に設けられており、それぞれ別の通りに面している。店内フロアは約二百五十平方㍍で、ここにTVゲーム機約四十台、その他アーケード機六台、メダルゲーム機二十六台、計七十数台を設置。同店の従業員は「コマの表通りなどに比べると客の流れもかなり減ってしまう。以前は時間つぶしに寄るサラリーマンが多かったが、三月にアーケード機の料金を一律五十円に値下げしてからは子ども客の姿も目立つようになった。アーケード機については新製品も含め数多くの機種を設置して客の要望に幅広く答えられるよう努めている。メダル料金は一枚二十円。メダルゲーム機には固定客が多く、とくにダービーなどの大型ゲーム機に人気が集中している」と語る。

全国市街地ゲーム場
東京・新宿東口（その2）

大久保病院　東急文化会館新館　東急文化会館　オデヲンビル　ジョイパックビル　アシベ会館　派出所　東宝会館　西武新宿駅　西武新宿駅前通り　名画座　地球会館　東亜会館　新宿コマ劇場　歌舞伎町ビル　山手線　中央線　新宿プリンスホテル　一番街　中央通り　公園

「東京・新宿東口」については3回に分けており、今回は「新宿東口その2」としてコマ劇場周辺を取り上げている。なお地図下部の★にもゲーム場があるが、いずれも前回掲載したゲーム場を示している

ロケットをデザインとした「ゲーム2000X」の店頭部分

ケード機で新規客の増加を図り、メダルゲーム機で固定化させるのが最も良い方法だろう。なおビンゴなどは遊戯方法が難かしい面もあるので、従業員のインストラクションが重要だ」と語る。さらに「新風営法により売り上げはダウンしている。施行以前は深夜カットの分を昼間でカバーできるなどという甘い認識もあったようだが、実際は昼間の客足も伸びないばかりか土曜日などの夜も減っている。しかしながら今が最低のラインだと思っており、今後どうやって売り上げを伸ばすかが課題である。青少年の入場制限には細心の注意を払っており、十八時以降は保護者同伴でも理由を説明して退店してもらっている。新風営法が施行されて二ヵ月経過しているが、警察の方では関連営業の取締りに力を注いでいるようだ。春休み期間中ゲーム場にも巡回していたようだが例年並みのものであり、本格的な取締りは五月過ぎになるのではないか」と語る。

「マジックランド・フリッパールーム」は東急文化会館四階での運営。約二百二十平方㍍の細長いフロアにTVゲーム機三十三台、フリッパー六台、その他アーケード機二台、メダルゲーム機二十一台、計約六十台を設置している。同店の佐々木責任者は「ボウリング場や映画館のあるレジャービル内の四階での運営ということで、ゲームを目的に来る人はまれでほとんどはボウリングや映画の待ち時間や帰りに寄る人たちばかり。そのため当店の利用客数は当ビルに集まる客の数と比例しているようで、平日に比べ日、祭日はかなり活況を呈している。もともとは食堂や通路のあったフロアのため、ところどころ壁などで区切られているので、効率を考えたレイアウトにしている。また機械は女性客などが多いことからニューマシンよりも従来からのヒット商品でだれもが簡単に遊べるものを中心に設置している。新風営法により一ヵ月のトータルで約二五％売り上げがダウンした」と語る。なお同店のほか五階のボウリング場にも約三十平方㍍のフロアにTVゲーム機十二台が設置されている。

右の写真は「カーニバル24」の店内。入場料制でアーケード機はプレイ回数無制限という運営を採用している。上の写真は同店の小長谷洋係長

下の写真は東宝会館にて運営を行なう「チボリランド」（第二店）の店内のようす。左の写真は同店の店頭部分

法を遵守したロケ運営

「カーニバル24」はジョイパックビル二階での運営で、この界隈では唯一入場料制のシステムを取っているゲーム場。フロア面積は約三百五十平方㍍と大きく、ここにTVゲーム機約百台、メダルゲーム機二十台、計約百二十台を設置している。フロア中央部分にメダルゲーム機をまとめ、またそれを囲むようにアーケード機をレイアウト。同店の小長谷係長は「当店の特徴は入場料制で、平日は一般千円、学生八百円、また土、日や祭日は一律千円に設定。アーケード機のプレイ回数は無制限で、さらに入場券の半券でメダル二十五枚と交換できる。メダルの料金は一枚二十円なので、実質的にはかなりの低料金でTVゲームをプレイできることになる。二階の運営ということでハンディはあるが、当店のシステムを理解した常連客が多い」と語る。また同氏は「新風営法施行により売り上げはかなりダウンした。とくに金、土曜日にはオールナイトの客が多かったので痛手だ。今では日曜、祭日の昼間が最も活況があるようだ。設置機械では新製品のほか遊びやすいものに人気がある。風営以後の管理では青少年の入場制限に

データ（順不同）

チボリランド（第2店）　新宿区歌舞伎町1-12-9、☎209-8064、本社＝㈱オスローインターナショナル（☎200-4107）　1
カーニバル24　歌舞伎町1-20-1、新宿ジョイパックビル2階、☎200-9448、本社＝ジョイパックレジャー㈱（☎208-8051）　2
スター　歌舞伎町1-21-1、東亜会館、☎200-1665、直営＝㈲成和　3
ウィル・トーク・イン・ルナパーク　歌舞伎町1-21-2、地球会館、☎200-8585、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）　4
ゲーム2000X　歌舞伎町2-36-3、☎209-0086、本社＝同上　5
ゲームファンタジア・ミラノ　歌舞伎町1-29-1、東急文化会館新館1階、☎200-0884、本社＝㈱シグマ（☎486-2841）　6
マジックランド・ミラノ　所在地同上2階、☎200-2858、本社＝同上　7
ピンゴイン・ミラノ　所在地同上3階、☎200-5821、本社＝同上　8
マジックランド・フリッパールーム　歌舞伎町1-29-2、東急文化会館4階、☎208-5602、本社＝同上　9

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

科学万博−つくば'85

映像とロボットのハイテクレジャー 遊園施設が多彩な活躍

科学万博−つくば85が三月十七日から百八十四日間の会期で、筑波研究学園都市にて開かれており（会場内遊園地ゾーン「星丸ランド」については本紙前号に既報）、星丸ランド以外の会場でも多くの遊園施設が活躍している。

この科学万博は「人間・居住・環境と科学技術」がテーマ。会場には展示パビリオンが約五十館建ち並び、それぞれハイテクを駆使した展示が行なわれている。その展示方法を見ると、ほとんどのパビリオンが映像を使っており、科学万博は一方で〝映像博〟とか〝映像オリンピック〟などと言われている。またもう一つの特徴はロボットの展示が目立つことで、アミューズメントロボットも多数参加し来場者を楽しませている。

なお入場者数は会期中二千万人が見込まれている。今までのところ少ない日で七万人、多い日で約十七万人、一日平均約十万人が来場、この春休みには人気パビリオンの前に数時間待ちの行列ができており、ピークと見られるゴールデンウィークや夏休み期間中にはさらに混雑が予想される。

以下、遊園施設、映像、ロボットを中心に科学万博の内容を見てみる。

特徴ある大観覧車2機種設置 ダークライド式を数館で採用

星丸ランド以外の遊園施設については、パビリオンの一部としての観覧車やダークライド、そして会場内輸送システムなどがある。

まず観覧車は二機種あり、一機種は「テクノコスモス」に設置の世界最大の大観覧車「スーパーゴンドラゴン」で、同機は科学万博の目玉施設ともなっている。同パビリオンは関西の企業六社（京セラ㈱、㈱フジキン、泉陽興業㈱、文化シャッター㈱、ローランド㈱、タバイエスペック㈱）のグループ出展によるもので、大観覧車は泉陽興業製。同機は高さ八十五㍍、回転直径八十二・五㍍、八人乗りゴンドラ四十八個で定員三百八十四人、約十五分間で一回転する。駆動方式はゴンドラの内側にある二本の回転輪を、同機下部にてそれぞれタイヤではさみ込み、モーターでタイヤを回転させることで回転輪を回すというもの。各ゴンドラの屋根にソーラーバッテリーがあり、これがゴンドラ内の照明や放送、換気などの電気を供給している。なお同機はビュッフェという扱いになっており、スナック（チョコレート菓子）と記念メダルのセットを八百円で買わないと乗車できない。

もう一機種の観覧車は「KDDテレコムランド」に設置の「サテライトタワー」で、同機も泉陽興業製。これはパラボラアンテナをかたどったデザインで、回転部分が斜め（傾斜角度五十度）に取付けられた独特のもの。この傾斜式観覧車は世界初。駆動方式は「スーパーゴンドラゴン」と同じで、回転部分の一本の円形レールを同機下部ではさんだタイヤを回すことにより、全体が回転する。最高部三十㍍、回転部直径二十八㍍、六人乗りゴンドラ二十個で定員百二十人、一周八分間。ゴンドラは常に一定方向を向くようになっており、エアコン装備。眼下に大きな世界地図が広がり、ゴンドラ内のボタン操作で各国のランプが点灯し、管制塔との交信音やロケットの発信音がゴンドラ内に流れる。

ダークライド式を採用したパビリオンがいくつかあり、その主なものは次のとおり。

「くるま館」＝円柱形建物の内側に設けたらせん状レール（全長三百四十㍍）を四人乗り乗物機「スペースライダー」（三精輸送機㈱製）に乗って十三分間、世界各地の映像を見ながらドライブ。

「電力館」＝三人乗りの探査艇「エレクトロガリバー号」（三精輸送機㈱製）が全長三百八十㍍のレールを進み、エネルギーに関する映像や展示物などを観賞。探査艇は展示フロアに合わせて前後十五度、左右九十度に自動的に向きが変わるようプログラムされ、また館内二ヵ所の映像ステージの前では停止して九十度回転し、ステージのほうを向く。所要時間は二十六分間。このほか「三菱未来館」では五十人乗りの乗物で全長百六十㍍のコースを十分間、映像を見ながら走る。

「三井館」＝一両二十一人乗り車両が五両連結の「スカイダー」（㈱トーゴ製）に乗って全長百三十㍍のレールを進み、内蔵スピーカーから日英二ヵ国語でナレーションが流れる。一周十四分間。

上の写真は世界最大の大観覧車「スーパーゴンドラゴン」、右は独特の傾斜型観覧車「サテライトタワー」

「科学万博」会場イラストマップ

約320㍍を地上24㍍の高さで進むミニロープウェイ「スカイライド」（明昌特殊産業／日本ケーブル開発）。8人乗りゴンドラによる2分10秒間の空中の旅

北ゲート駅からエキスポプラザ駅の約1500㍍の輸送機関「ビスタライナー」（泉陽興業製「ミニモノレール」）。写真はエキスポプラザ駅を発車したようす

会場内輸送機関は次のとおり。「ビスタライナー」（泉陽興業㈱製）＝北ゲート駅からエキスポプラザ駅の一・五㌔㍍の単線高架レールを走るミニモノレール。十七両編成、定員九十人、所要時間三分三十秒、利用料金五百円。「スカイライド」（日本ケーブル㈱と明昌特殊産業㈱の共同開発）＝会場西側の公園部分を南北に横断するゴンドラリフト。全長三百十六㍍、定員八名、所要時間二分十秒、利用料金五百円。このほか三百五十㍍を走るリニアモーターカー（HSST）、巡回ミニバス「ポレポレバス」がある。

さまざまな映像システム展開 ロボット技術の最先端も披露

次に映像関係では大画面、マルチ画面、ドームスクリーン、立体映像、またレーザー光線やコンピューターグラフィックス（CG）、ビデオディスクを使ったものなど、それぞれ工夫がこらされている。

画面の大きさでは「サントリー館」のタテ二十六㍍、ヨコ三十五㍍の単一スクリーンが世界最大。またタテ二十五㍍、ヨコ四十㍍、二千㌅液晶テレビの大画面「ソニー・ジャンボトロン」（絵素数四十五万個）が史上最大となっている。立体映像では「住友館」と「鉄鋼館」で偏光メガネを使用するもの、「松下館」でTV画面の前に円柱レンズをタテにズラリと並べる方式のものなどがある。ドームスクリーンではCGによる3D全天周映像採用の「富士通パビリオン」、映像を足下にながめる方式採用の「ハートピア」、二重映像方式の「IBM館」など。

また「NEC・C&Cパビリオン」では、宇宙船飛行の映像を百三十三㌅ビデオプロジェクター二十七台によるマルチ画面に映し出し、観客が宇宙船の進路や発射（隕石破壊）を客席のモニターでタッチセンサーにより（多数決で）操作するシステムを採用。これは多人数用の超大型TVゲーム機とも言える。このほか「つくばエキスポセンター」では、世界最大のプラネタリウムと高品位テレビ大画面による映像を見せる。

また「ふれあいビジョン」（三菱アストロビジョン）を使って㈱セガ・エンタープライゼスが同社VDゲーム大会を行なうとともに、同社家庭用ゲーム機を特製ユニットにて設置、これを「SEGAゲームコート」として運営（本紙前号既報）。

ロボットについては十一のパビリオンで合計四十一種、八十五台が参加。なかでも「芙蓉ロボットシアター」ではバッテリーやエンジン式で音声認識、センサーによる自立走行などを行なうAMロボット五十台のショーを展開している。また「テーマ館」は二足歩行ロボットで楽譜をカメラの目で読み取ってピアノ演奏をするロボットなどを紹介。「富士通パビリオン」は重量挙げやミニチュア組立てなどを行なう液晶画面付きの身長五㍍のロボットを披露。このほか彫刻、綱渡り、コマ回しなどを行なうロボットなどが参加。

なお「つくばエキスポセンター」の会場の外側に隣接して、新しい遊園地「ふれあいランド」が三月二十一日オープンしている。これは地元の桜村自治会が科学万博に合わせて設けたもので、同博閉幕まで開園する予定。運営は㈲アミューズメント商会（本社茨城県日立市、小沼弘志社長）で、五千平方㍍の敷地に約十種類の遊園施設を設置しており、入園は無料で施設ごとに利用料金を設定。設置機種は「フラワーストーム」（豊永産業㈱製）、「チェーンタワー」（同）、「子供列車」（同）、「サイクルモノレール」（泉陽興業㈱製）、「銀河鉄道」（信水貿易㈱製）のほか、「ミラーハウス」、「ゴーカート」、小型乗物機、そして射的やバスケットボール投げなどのゲームハウスがある。

自走型AMロボットによるショーを見せる「芙蓉ロボットシアター」

頭から電源を取って２本足で歩く「２足走行ロボット」（加藤一郎早大教授らの設計）

電力館の「探査艇」（上）とくるま館の「スペースライダー」（右）、ともに三精輸送機製

三井館のダークライド「スカイダー」（トーゴ製）

ブラウン管約８万本による６㍍×８㍍の大画面（右）を見ながらコックピット内で操作する（下）セガ社運営「SEGAゲーム・コート」でのTVゲーム大会のようす

セガ社が特製ユニットで設置した同社家庭用ゲーム機のようす

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

コピーヤーに 全面戦争の宣告

米国AAMAが2月28日の例会で決議採択

米国のAMゲーム機メーカー・ディストリビューターの協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション、本部ジョージア州アレクサンドリア、ジョー・ロビンズ会長）は二月二十八日シカゴ市内のホリディイン・マートプラザホテルで初の例会を開き、TVゲーム機の無断コピー品を徹底的に撲滅するとの決議を採択した。この会議には五十二社のメーカー、ディストリビューターが出席し、無断コピー品に対する〝全面戦争〟を事実上宣告したことになる。

同協会は昨年十月二十五日に、メーカー協会のAGMAとディストリビュータ一協会のAVMDAが合併することを発表して以来、合併作業を進めていたが、事実上AGMAがAVMDAを吸収したもの。両協会は昨年二月に初のASIを共催しており、今年のASI（前号既報）はAAMA主催となった。このASIの直前の二月二十八日総会に相当する例会が開かれ、AAMAとしての今後の方針を討議したわけだが、初の例会にもかかわらず無断コピー品への〝全面戦争〟を宣告するなど、強い姿勢を示すスタートとなった。

関係者筋によると、米国でオペレートされているTVゲーム機の約半数が無断コピー品であり、これらの氾濫によりメーカーもディストリビューターもすっかり参ってしまっている。しかも民事訴訟で対応してももう間に合わない状態となっている。そこでAAMAとしては、こうした無断コピー品の製造、販売、オペレーションのすべての段階において刑事責任の追及を求めることになった。同協会は、FBI（連邦捜査局）、関税局に働きかけ、刑事事件としてコピー問題を扱うよう求めている。

このためAAMAでは一目でコピー品と判断できるコピー基板とオリジナル基板の比較マニュアル（カラー刷り、六ページ）を作成、関係当局に配布するなど、キメ細かい活動を行なっている。同協会の今年最大の課題は、刑事事件としてコピーヤーの責任追求を促進することであり、そのためあえて〝全面戦争〟を宣告していることになる。

ミッドウェー社社長 マロフスキー氏退任（速報）

ハンク・ロス相談役も退任

米国バリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク）のデビッド・マロフスキー社長が退任、同じくバリー社の子会社のひとつであるバリー・アラジンズ・キャッスル社のモーリス・フュージェン社長がとりあえず兼任で引継ぐことになったもようである。

これは米国情報筋からの速報で、詳細については判明次第続報する予定であるが、マロフスキー氏退任のニュースはかなり衝撃的である。

また同社の相談役だったヘンリー・ハンク・ロス氏も退任したもようである。同氏はバリー・ミッドウェー社の創設者のひとりであり、同社をバリー社に買いとられた後もずっと相談役としてとどまっていた。

最近バリー・ミッドウェー社の業績はかんばしくなく、またここ二、三年間これというヒットゲームにも恵まれていないことから、今回の異動は同社の経営内容の改善をめざしたものではないかと見られている。

米市場の回復なるか注目の 今年のAMOA

昨年と同じシカゴ・ハイアット

米国のAMOAエキスポ85は今年十月三十一日から十一月二日までの三日間、昨年と同じシカゴ市内のハイアット・リージェンシーホテルで開催される。AMOAエキスポは、世界最大級の国際的AMショーで、毎年話題を提供しているが、今年はこれまで低迷してきた米国業界がいよいよ回復の兆しを表面化するかどうか注目されている。

展示小間は約四百五十小間予定されており、四月初めの段階では、すでに百四十社が四百六小間の出展を決めており、残り小間についても目下調整中だと、AMOAのドロステ執行副会長は述べている。なお会場となるハイアット・リージェンシーホテルは東館と西館で構成されているが、今年この西館が改修されリフレッシュされることになっている。

左はAMOAエキスポ85のエンブレムマークである。

AMOA Expo 85
INTERNATIONAL EXPOSITION OF GAMES AND MUSIC
AMUSEMENT & MUSIC OPERATORS ASSOCIATION
... Operators working for a Better Industry ...
CHICAGO HYATT REGENCY HOTEL
CHICAGO, ILLINOIS
OCTOBER 31-NOVEMBER 2, INTERNATIONAL EXPOSITION

G機合法化論議

米国ペンシルバニア州で 州都は税収めあてに許可制求める

米国ペンシルバニア州でTVポーカーなどいわゆる〝グレイ機〟の扱いについて、合法化すべきだという論議が活発になり注目されている。これは同州の州都フィラデルフィアで、これまで〝グレイ機〟で現金払い出しのギャンブルを認めてきた州法の廃止に伴ない、同市において許可制のもとで継続営業できるよう求める決議をしたことによる。これらの事情はかなり複雑だが、概ね次のようになる。

まず奇妙な州法があったこと、また隣りのニュージャージー州ではカジノ（合法賭博場）を持つアトランチックシチーがあること、が背景となっている。奇妙な州法は昨年五月施行されたもので、許可を受けた酒場などでカードゲーム機で現金配当してもよいとしてきた。同州法は今年三月初めに廃止されることになっていた。もう一方のアトランチックシチーへは車か飛行機で簡単に行けるわけで、なにかと同州の業者に影響を与えてきたことになる。

このような状況下、三月七日、フィラデルフィア市議会は十五対一の多数で、州知事（並びに州法制部）に対して、同市でTVポーカー・ギャンブル機を許可制にするよう求める決議を行なった。この決議の目的は、TVポーカーなどのギャンブル機を許可制にすることにより、許可料として年間二千三百万ドルの税収入が見込まれるというもの。同州ではもともと、これらのギャンブル機で賭博が行なわれると犯人逮捕と機械の押収が行なわれており、決して賭博を認めてはいないため、州当局の認可が必要となっている。

同州最高裁は、クレジットメーター装置やノックオフ装置がこれらのカードゲーム機に付いていなければ問題がないだろう、というガイドラインを示してきているが、実際には違法行為が多くTVカードゲーム機が多数押収されており、問題になっている。従って、今回の動きもいったいどうなるか見当もつかない状態だと言える。

同州のオペレーター協会であるPAMMAは、TVカードゲーム機による現金払い出しを同州全域で合法化する「TVゲーム機取締法」の制定を求める、というまったく別の動きを行なっているが、このPAMMAの動きはさほど現実的でないらしい。そもそもTVギャンブル機で直接現金を払い出そうが、クレジットを現金に交換しようがギャンブルには変りはないはずで、アミューズメントとは異質のものである。しかし、そういう区別のできない破滅型の業者は、米国とか日本とかを問わず存在するものらしい。

話題のマシン

16場面で手裏剣と姿を消す忍法使い

城を奪いかえす

セガ社から「忍者プリンセス」基板

"くノ一"の活躍をテーマとしたTVゲーム機「忍者プリンセス」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から三月中旬発売となった。

これは"くるみプリンセス"が反逆者"玉露左衛門"に奪われた"寒天城"を取り返すため"ぶうま忍群"と戦いながら進んでいくゲーム。全部で十六パターン（場面）の展開があり、それぞれのパターンにより画面が上下または左右、斜めと異なったスクロールをする。プレイヤーは八方向レバーと三つのボタン操作を行なう。

ゲームは平原の場面から村、岩場、城下町、石垣などを経て最後に城内に入るまで十六の場面をクリアしていき、各場面の初めに城までの全体絵図が出て、プリンセスの進みぐあい（現在位置）が示される。ぶうま忍群が現われたらその手裏剣を避けるが、暴走する馬や狼にも注意し、また川の場面では流木から流木へ飛び移りながら敵と戦う。プリンセスは手裏剣を八方向へ投げるか、常に前方のみに投げるか（二種のボタン）によって敵を倒すが、危険な場合は一時姿を消す（ボタンで画面から消える）こともできる。各場面は敵の首領を（手裏剣十本命中させ）倒せばクリアとなりクリアするごとに城に近づいていく。プリンセスが三回やられるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。基板販売のみでOP価格十六万五千円。

忍者プリンセス

TVモニター内蔵、ロボット形の

ゲーム付自販機

関東娯楽から「HBDB」

TVゲーム付き自販機「HBDB（ハーベーデーベー）」が、関東娯楽工業㈱（本社東京、中村哲社長）から二月下旬発売となっている。

これはパソコンシステム開発メーカーのCTC（本社東京、立沢康社長）開発によるもの。ロボットをデザインしたキャビネットで、胸の部分に小さな三つのTV画面とさまざまなスイッチ類がディスプレイされている。

硬貨一枚投入で玩具などの入ったカプセルが一個出てくるが、TVゲームの結果によりオマケとして最高三個までカプセルが払出される。

TV画面は14インチ型モニター一つの上半分の画面を三つに区切ったもので、それぞれ異なる画像を表示。ゲームはロボットの頭、胴体、足の三つの部分を合わせるもの、アミダ、じゃんけんの三種類あり、それぞれ左端から右端の画面へ移っていく。各画面で数種の絵柄が回転、これをボタンで止める（ロボット完成、アミダ迷路の連結、じゃんけんをする）。ゲーム内容はROM交換で変更できる。なお音声合成により「ウレシイ」「トモダチ」など数種類の言葉を十五秒間隔でランダムに話す。また目が発光ダイオードにより点滅する。定価七十六万五千円。

ハーベーデーベー

ジャンプキックで5場面の展開

邪拳軍団を倒す

コナミから「少林寺への道」基板

少林寺拳法をテーマとしたTVゲーム機「少林寺への道」が、コナミ㈱（本社東京、仲真良信代表）から四月下旬発売となる。

これは少林拳を受け継ぐ"ワンピョウ"が悪の軍団"マイタイ団"と戦うゲームで、背景はマイタイ団の本拠地"邪拳寺"。

全部で五パターン（場面）あり、プレイヤーは四方向レバーとキック、ジャンプの二つのボタンを操作する。

まず邪拳寺本堂の中の場面から始まり、仏像や扉のある階層状画面で敵を倒していく。キックで攻撃、ジャンプで上下フロアに移動するが、二つのボタンをタイミングよく使うとジャンプキックができる。また緑色の敵を倒すと数字を書いた水晶玉が飛び出し、これをキャッチするとその数字により（①ブーメランハンマー、②気合発射、③回転防御の三種の）パワーアップができる。途中で隠しキャラクター（コミカルな中華シリーズ）を取ると高得点。カンフー使いのボスを倒せば一パターンクリアとなり、次のパターンへ進む。なおパターンごとにボスの得意技が異なるので注意。

第二パターンは本堂の屋根の上で手裏剣使いの女ボスを倒す。第三パターンは中庭での戦いで、ボスは火を吹いて襲ってくる。第四パターンは山門での戦いで、ボスは楯を使う。第五パターンは邪拳寺の外の場面で、ボスは火炎と手裏剣を使う。

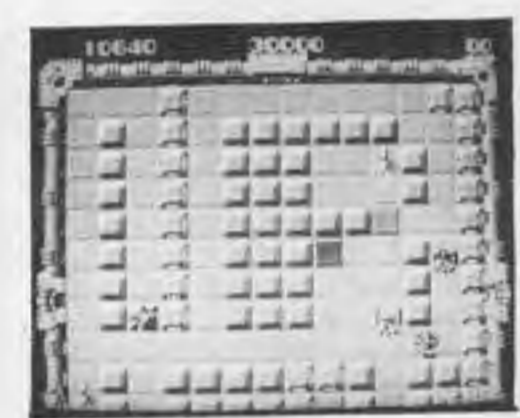
敵に一回やられるごとにその回数が画面上部に表示され、四回倒されるとゲーム終了。基板販売のみで定価十四万八千円。

少林寺への道

話題のマシン

パズル要素を加味した宇宙迷路で

出口を探し脱出

タイトーからUPL開発「レイダース5」基板

迷路脱出をテーマとしたTVゲーム機「レイダース5」が、㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）から四月上旬発売となった。

同機は㈱ユーピーエル開発によるもので、タイトーが国内独占販売権を得ている。ブロックで構成された迷路を宇宙船が飛行し、襲ってくる宇宙生物を避けながら出口を探して脱出するというゲームで、全部で三十二パターンある。画面はタテ長の長方形の約半分が映し出され、上下にスクロールする。宇宙船は壁かブロックか障害物に突き当たるまで直進し（その間レバー操作はきかない）、突き当たって右折か左折する場合のみレバーを使用。従って迷路の形を覚えて考えながらプレイしないと脱出できないというパズル要素を採用しているのが特徴。

敵の宇宙生物に触れるとアウトだが、ビーム砲で仮死状態（一定時間）にでき、これを利用して方向を変えることも可能。またパワーパネルを通過すると敵を体当たりで倒せる力が備わる。ブロックは破壊できるものとできないものがある。なおタイマーがゼロになるとアウト。"ターゲット"を全部破壊するとそのいずれかが出口となり、出口に着けばパターンクリア。三回アウトでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

レイダース 5

綿菓子自販機がメロディー付きで

デザインを一新

友栄から「ピエロの綿菓子機」

綿菓子の自動販売機「ピエロの綿菓子機」が、㈱友栄（本社東京、内田博社長）から二月下旬発売となっている。

これは同社従来機の綿菓子機をモデルチェンジし、作動中にメロディー（二曲付）が流れるようになったもの。FRP製キャビネットで、ピエロのデザインとなっている。

硬貨を投入するとピエロの胸部内にあるカマが回転し始め、同時に中央のパイプから砂糖が落下する。受皿の周囲に綿菓子ができてきたら、備え付けの割りばしを回しながら綿菓子をふくらませるようにして付けていく。

定価二十八万円。

ピエロの綿菓子機

道路を走り砲台を破壊しながら

市街地で戦車戦

テーカン「タンクバスターズ」基板

戦車による戦いをテーマとしたTVゲーム機「タンクバスターズ」が、㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）から四月十九日発売となる。

これは敵に占領された都市を取り戻すためタンクが敵を撃破していくゲーム。画面はカラフルな市街地で、上下左右に一定距離スクロールする（全体の約十分の一がモニターに映し出されている）。

全部で五パターンあり、各パターン終了時にボーナスステージがある。八方向レバーでタンクの進行方向を操作し、ローテーションボタンで砲身の向きを決め（押すごとに変わる）、発射ボタンで攻撃する。

タンクは道路を走行し、敵タンクや輸送車を撃破しながら、砲台を破壊していく。被弾したり自動車や電車にぶつかったり、燃料がなくなるとアウト。燃料は少なくなると警告音が鳴り、オイルマークを取れば少し補給され、ガソリンスタンドに入ると満タンになる。全部の砲台を破壊すれば一パターンクリア。二パターン以降は対戦車砲やマシンガンなどの武器が加わる。ボーナスステージはヘリコプターを操縦し、一定時間内に道路を走る車に照準を合わせて破壊していくもの。パターンが進むと敵の数が増え動きも速くなる。三回アウトでゲーム終了だが、各パターンで一定数以上の敵を破壊すれば一台追加される。基板販売のみでOP価格九万九千八百円。

タンクバスターズ

ホープの定置型「マシンロボ」

合体ロボットで

定置型乗物機「マシンロボ」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から二月中旬発売となっている。

同機は合体ロボットの走行をテーマとしたもので、キャタピラで走るロボットがデザインされている。乗客はロボットの胸の前に座り、左右へのローリングの動きを楽しむ。作動時間は九十秒（切替可能）で、作動中にメロディー（二曲付）が流れ、フロント部にある黄色と緑色のランプが点滅する。子ども二人乗り。なお同機は同社"キディーシリーズ"のひとつで、同シリーズは基台が共通なので上物の交換が容易にできる。

定価四十八万円。

マシンロボ

連載小説〈47〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

時代について（U）

朝食はすませてしまったのだがまだ時間がはやくて流石にピアノを弾くことははばかられた。

川の横の道は駅の方へ向う通勤の人で徐徐に混んできている。

並木の木洩れ日をはだらにうけてモザイク模様になっている道の肌の上を急いで行く人が蟻のように見える。

川のせせらぎと併行して通勤の人たちも歩いているのだが川のせせらぎよりも人の流れのほうが速いようだ。

川の上に駅があるのだから駅までずっとせせらぎと人との競争が続いていることになる。

水の流れは単調なようでもあるところでは実にゆっくりとたゆたいながら流れることを躊躇したり大きな石が堰をしているのを迂回してしまうと今までの何十倍もの早さで一気にずいぶんと先の方へ行ってしまったりしている。

人の流れを見ているのよりも水の流れを見ているほうがずっと人生の流れを感じさすのは何故だろうかと桂子はおもう。

日々の生活を考えても特に自由業になってからがそういうことが多くなった。

暇な時にはずっと暇だとおもうと忙しい日には十日分もの仕事を一日で片づけなくてはならないようなこともある。

自由業というのははじめはただ何となくこちらのペースで仕事が出来るからいいとおもっていたのがとんでもないおもい違いであった。

自由業は徹底して相手のペースでしかスケジュールを組むことが出来ない職業であったのだ。

ライオンズクラブの昼食会から仕事がはじまるべき日に突然ロータリークラブの朝食会の際に出来たらテレマンのターフエルムジーク風のピアノを目立たないように弾いてくれないかと電話がかかってくる。

そういう日に限ってレッスンの日が遠足に重ってしまうからこの日の午後三時からにレッスンを変更してくれとか、ピアノの調律を出来たらその日にしたいとか、何とかクラブのパーティーにピアノを頼まれていたので午後九時には仕事が終るはずであったのに、ピアノを置いているバーのマダムといってもまだ三十まえで若い女性なのだがその人から電話があったりして、

「桂子さん、お願い、十時半頃にお店へまわって頂けないかしら、A商事の二次会だったか三次会だったかちょっとはっきりしないけど、うちでやりたいんだそうよ、幹事さんから電話があってね。A商事のみなさんは桂子さんのファンが多いでしょう。でもってぜひ桂子さんのピアノで歌いたいんだって、ね、来て頂けるでしょう」

というようなことになる。

早朝から深夜までどうしようかと怖くなってしまう。

だが一方で生活がある。まず生活だ。生活、生活でその日が過ぎてしまうとおもったほどには仕事はきつくなかったりもする。

われながら一日でよくもこれだけ多くの仕事を片づけることが出来たと変な満足感が出てきたりしてよくたべてよく飲んで熟睡出来る。

さあ明日は買物だあの店であれを買って、しかしあれはもう売れてしまったのかもしれないな、欲しいとおもっているものに限ってすぐ売れちゃうのだから、まったく、もうとおもう間もなく寝てしまっている。

楽しいことをおもう時間はいつも短い。

ずっと仕事がなくて部屋代を今月はどうしようなどと心配したりして楽しくない時には当然仕事からくる疲れもないから食欲もなくアルコール類をしこむ金もなく寝つきが悪いなかで長い眠れぬ夜の時間を闇に脅されながら楽しくない時間が延延と続くのである。

いつもきまってそうなってしまう。

パチンコのような単純なゲームでさえそうなのだから。

かかる時にはパチンコ店に入って千円札を百円硬貨にかえて打ちはじめたとおもうとすぐオール7が出てフィーバーする。

かかりにくい時には一字だけがいつまで打っても7以外でこないものなのにくる時にはまったく容易にくるものなのねとおもっているうちに10回が終ってしまい、流れ玉でまたデジタルの数字が回り出している。おやまた7からはじまったとおもう間もなく7が三つ揃ってしまい上にも7がきてしまった。

あらまたフィーバーしたのかしら、機械が五月蝿く鳴り出して赤い灯が数箇所で点滅する、店員が慌てたようにしてプラスチック製の桶をもってくる。おめでとうございますといいながら、さきほどのフィーバーでパチンコ玉で一杯になっている桶を下に置き、かわりに今持ってきた桶をセットしてゆく。店内の放送では○番ダブルですと放送している、ではこういうのをダブルというのかしらなどとおもっているうちに終ってしまい店員が交換所に桶をふたつ重ねて運んでくれた。

ちらと時計を見たら所要時間は二十分もかかっていないようすだった。

かからない時にはいつまで打ってもかからない。一万円札を千円札に変え千円札を百円硬貨に変えて打っている間に気がつくと一万円ぐらいはあっという間に消えてしまっている。

散散打って打って打ちまくってやはりこの台はかからないのだとようやく諦めて隣の台にかわりまた百円硬貨を湯水のように使っている間に今まで私が打ってかからなかった台に来た人が座ったか座らない間にフィーバーをしている。

もう止めだと台に残っている玉だけを仕様なしに打っていると隣の人は玉を景品に交換してきてまた打ち出す、打ち出したとおもうとまたフィーバーしている。

パチンコ店を出ると、入る時には明るかった街がすっかり薄暗くなってしまっている。

時と金とを浪費したことで臍をかむ時間は苦くまた長い。

MAY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	忍者プリンセス（セガ社） Ninja Princess (Sega)	8.00
2	4	ツインビー（コナミ） Twin Bee (Konami)	6.62
3	—	ザ・高校野球（アルファ電子） The Kokoyakyu (Alpha)	6.20
4	1	リターン・オブ・ザ・インベーダー（タイトー） Return of The Invaders (Taito)	6.06
5	7	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	6.00
6	6	ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲（アイレム） Lode Runner-The Bungeling Strikes Back (Irem)	5.94
7	5	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	5.93
8	9	フィールドコンバット（ジャレコ） Field Combat (Jaleco)	5.69
9	2	マグマックス（日本物産） Magmax (Nichibutsu)	5.67
10	8	ジャンゴ・レディー（日本物産） Jangou Lady* (Nichibutsu)	5.58
11	—	アイザック２（タイトー） Isaac II (Taito)	5.50
12	10	ピットフォールII（セガ社） Pitfall II (Sega)	5.21
13	13	スパルタンＸ（アイレム） Kung Fu Master (Irem)	5.14
14	2	ディグダグII（ナムコ） Dig Dug II (Namco)	5.11
15	19	クラウンズゴルフ・イン・ハワイ（エスコ貿易） Crowns Golf in Hawaii (Esco)	5.00
16	14	雀王（新日本企画） Jang-oh* (SNK)	5.00
17	15	アイスクライマー（任天堂） Ice Climber (Nintendo)	4.90
18	11	リバレーション（データイースト） Liberation (Data East)	4.86
19	12	サムライ日本一（タイトー） Samurai Nippon Ichi (Taito)	4.82
20	16	ドラゴンバスター（ナムコ） Dragon Buster (Namco)	4.76
21	18	イ・アル・カンフー（コナミ） Yie Ar Kung-Fu (Konami)	4.68
22	23	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	4.62
23	22	エクイテス（アルファ電子／セガ社） Equites (Alpha/Sega)	4.50
24	30	ＶＳシステム　ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	4.50
25	24	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	4.43

* The Traditional Japanese Games

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるテータを集計、その平均値を示したもの　数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.17
2	—	マーブルマッドネス（アタリ） Marble Madness (Atari)	6.50
3	2	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.75
4	6	ＧＰワールド（セガ社） GP World (Sega)	5.40
5	5	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.33
6	3	忍者ハヤテ（タイトー） Ninja Hayate (Taito)	5.14
7	8	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	5.00
8	—	スーパー・ドンキホーテ（ユニバーサル） Super Don Quix-Ote (Universal)	5.00
8	4	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	5.00
10	7	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	4.70
11	11	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	4.00
12	10	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P. (Sega)	4.00
13	8	ジェダイの復讐（アタリ） Return of The Jedi (Atari)	3.75
14	12	スーパーパンチアウト（任天堂） Super Punch-Out (Nintendo)	3.54
15	18	バギーチャレンジ（タイトー） Buggy Challenge (Taito)	3.50

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ロボット（ザッカリア） Robot (Zaccaria)	7.50
2	1	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	6.50
3	3	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	4.50
4	2	ホーンテッドハウス（ゴットリーブ） Haunted House (Gottlieb)	4.00
5	3	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	4.00
5	6	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	4.00

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ(東京・鶯谷)、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）、アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア(東京・新宿)＝㈱東京マルサン；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル(小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝案興業㈲；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス。

新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」⑬

だれが「営業者」か

「八号営業」に該当する場合の許可申請者

問　これまで、どういう営業形態が「八号営業」になるのかについて、「八号営業に係る遊技設備」の面から、また「店舗その他これに類する区画された施設」の面から検討し、その上で景品提供のある遊技機について「七号営業」との関係も検討してきたことになります。しかし、現実にゲーム機が設置運営されている実態を見ていくと、「八号営業」になるのかどうか判断に迷うところがかなり多数出てきそうで、この点は最も大きな問題となりそうですね。

答　警察庁が毎年秋に行なっている調査で、昨年十月末現在の数字（昨年末発表）では七号営業以外のゲーム機設置店は全国で四万一千百六十六軒あり、うち「ゲームセンター等専業店」は五千九十四軒（全体の一二・四％）にすぎません。この「専業店」以外は、喫茶店、スナック、食堂、レストラン、旅館、ホテルなどとの「併設店」ということになり、圧倒的に「併設店」が多いことになります。

これら「併設店」で、たとえばそれが喫茶店だったとしても、新風営法解釈基準などにより「八号営業」に該当するとなれば、新風営法の上での扱いは「ゲームセンター等」となります。「ゲーム喫茶」であろうが、ＳＣ内の「プレイランド」であろうが、旅館や遊園地内の「ゲームコーナー」であろうが、どういう名称であっても、「八号営業」に該当するなら新風営法上の扱いは同じです。法律とはそういうものなのです。

問　要するに、その店の名称を問わず「八号営業」に該当すれば、新風営法で「八号営業（ゲームセンター等）」と扱われる、というわけですね。

さて「専業店」の場合比較的わかりやすいけれど「併設店」の場合わかりにくいものに、今度は〃許可申請者はだれか〃という問題があります。つまり、業界側が言うリース業者がゲーム機を他人の店に置いていく場合などですが、こういう場合はどう考えたらいいのでしょう。

答　法律では新法第三条で「風俗営業を営もうとするものは、風俗営業の種別（……）に応じて、営業所ごとに、（……）都道府県公安委員会の許可を受けなければならない」とし、許可を受けた「風俗営業者」が守らなければならないことをいろいろ掲げていますが、営業者がだれかわからないような営業形態の場合どうするかなど細かいことは掲げていません。ただ新法第十一条の「名義貸しの禁止」の趣旨から〃実質的な営業者かどうか〃が問われますよ、ということになります。

名義貸しを放任することは許可制を採ったことの意義を消滅させることになるので、当然禁止されているわけですが、ここでも〃実質的な営業者かどうか〃が重要なポイントになりますね。

問　なるほど、では〃実質的な営業者〃を決める基準がどこにあるか、が次に問題になってきますね。それは何か基準があるのでしょうか。

答　これは判例があります。つまり「無許可営業罪の主体は営業者である。営業者とは、自己の計算において営業を営み経済上の利害関係の帰属する主体をいう。単なる営業の名義人や従業者は営業者ではない」（福岡高裁、昭五五・二・二八など）となっており、これはもう定着したものとなっています。要は、この観点からだれが営業者であるかを実態に合わせて調査し、判定すればよいことになります。

問　具体例でいきましょう。「八号営業」に該当する店で、そこにゲーム機等を設置する人（これをAとしましょう）がいて、店主（これをBとしましょう）と契約しており、契約内容が単にそれらゲーム機による収入をAB二人で折半するもの（但しAは数日間に一度ぐらいはゲーム機の保守点検に来る）としましょうか。その場合、許可申請者はAかBか、あるいはいずれもなのか、どうでしょう。

答　Bが単にAからゲーム機を借りて自らの責任においてその営業をしているとするなら、話は簡単で、Bが営業者であると言えます。しかし、賃貸契約もなく、単にAがBのところへゲーム機を置かせてくれと話を持ちかけて、どちらの経営責任かわからない状態で営業が行なわれている場合、話は難しいですね。なにが難しいかというとゲーム機の多くが、突き詰めると、人手を要さない自動機械だからということになります。

問　電源を入れておけば自動的に機械が作動するから、ゲーム機のオペレーションほど楽な商売はない、ということがこの場合逆に難問を与えることになる、というわけですか。では、いわゆるレンタル営業などでだれが実質的な営業者か決められない場合は、どうすればいいのでしょう。

答　そういうこと自体が問題のある営業ではありませんか。行政（警察）の立場からすれば、そういう質問はどうでもいいことなのです。実質的な営業者がだれか決められないような営業所に対して、どうして許可を与えられるでしょう。許可制をとる風俗営業は一般的に禁止されていることを考え合わせて下さい。だれが営業者かは、その営業に携わる者が明らかにすべきではありませんか。

新風営法を勉強する会

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

FBI Arrested Four Copiers On Data East's Appeal

Through its American subsidiary, Data East Inc. of Santa Clara, CA, U.S.A., Data East Corp. of Tokyo has requested the Federal Bureau of Investigation (FBI) to control unauthorized copiers of Data East's products. On April 3, FBI arrested, as the first step, four copiers. Thus, Data East announced that its appeal has begun to bear fruit. In the U.S., about half the video games now on location are said to be occupied by unauthorized copies. Thus, the rampant unauthorized copies have greatly hindered the sound growth of the amusement business. Data East, Inc. has been dealt a serious blow by them. The current arrest means a counterattack to the reckless and unlawful copiers.

Originally, in the U.S., legal protection of video games by copyright law was established earlier than in Japan. So, it was said that two or three years ago, the rate of unauthorized copies to all video games stands at about 10% at highest. However, just when the video games market began to stagnate, the number of unauthorized copies began to increase steadily, growing into a great menace to the marketing of authorized products. Thus, they are posing a serious problem. In these market circumstances in the U.S., Data East Inc. has continued to develop positive marketing operations of Data East Corp.'s "Karate Champ" and "Kan Fu Master" ("Spartan X" in Japan) whose license was granted by Irem Corp. for the American market, succeeding in making these games a big hit. Thereafter, however, unauthorized copies of these games have been distributed, dealing a serious blow to Data East.

To cope with these difficulties, Data East Inc. in the U.S collaborated with Data East Corp. in Japan, in continued efforts to request FBI to investigate criminal responsibilities of copiers. As a result, by April 3, FBI arrested four coipers, and at the same time, seized many counterfeit games of "Karate Champ", "Kan Fu Master", etc. It is said that these counterfeit games have been exported from Japan by Japanese copiers without any permission. It is expected that from now on, their supply route will be located.

Tetsuo Fukuda, president of Data East Corp., said: "Thanks to the enthusiastic efforts of Robert Lloyd, president of Data East Inc., and his staffs, we could have a big result for the time being. The country of origin of copies is likely to be Japan, so we must ask the Japanese police authorities for cooperation in exterminating the copiers". In the U.S. market, Deta East Inc. has so far shipped 30,000 units of "Karate Champ" and 5,000 units of "Kan Fu Master". However, since many counterfeit games appeared on the market, Data East reportedly incurred about $32 million of loss. So, they are resolved to take more powerful legal steps against the copiers.

Gene Lipkin Will Be Named Pres. Of Sega U.S.A.

Recently, Hayao Nakayama, president of Sega Enterprises, Ltd. of Tokyo, told *Game Machine* more concrete plan for establishing its subsidiary in the U.S. (see *Game Machine No. 252*). According to the plan, Gene Lipkin, a veteran in the American coin-op business, will be appointed president of it.

Nakayama said that the subsidiary will be settled at San Jose, California, and its operations will be commenced in earnest before this summer, and supply Sega's products to the American market extensively.

David Rosen, former chairman of Sega Enterprises, Ltd., will again be named chairman, Gene Lipkin, former president of Atari Coin-op, president, and Shigeru Yasuda, vice-director of Sega Enterprises, Ltd., vice-president. Yasuda will be despatched from Japan.

M. Nakamura Has Been Re-elected JAMMA's Chairman

At the general meeting held in Tokyo on February 21, Japan Amusement-Machinery Manufacturers Association (JAMMA) re-elected directors, designating Masaya Nakamura chairman again.

The re-election was performed by way of voting. The new directors are as follows: Chairman: Masaya Nakamura (president of Namco Ltd.); Vice-chairman: Tetsuo Fukuda (president of Data East Corporation), Hayao Nakayama (president of Sega Enterprises Ltd.); Directors: Hiroyuki Fukuda (director of Nintendo Co., Ltd.), Akio Nakanishi (president of Taito Corp.), Mineo Aoi (director of Kansai Seiki Seisakusho Corporation), Yoshinobu Nakama (director of Konami Industry Co., Ltd.), Shuntaro Kawakusu (president of Kawakusu Co., Ltd.), Masazo Kimura (president of Soshiyo Co., Ltd.), Tokuzo Yano (director of Hope Co., Ltd.), Kazuo Okada (president of Universal Sales Co., Ltd.).

The re-elected chairman M. Nakamura enthusiatically stated that "We'll continue to endeavor so that sound game machines are not covered by the New Fuei Act."

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan

Namco Shows "Dig Dug II" And Atari's New Videos

On March 26, Namco Limited of Tokyo held a private show at the Hotel Pacific, Shinagawa, Tokyo, and unveiled for the first time in Japan, its new video "Dig Dug II", together with video games "Marble Madness" and "Paper Boy" of Atari Games Inc. of Sunyvale, California, U.S.A. It was attended by about 250 distributors and operators.

At the reception held in commemoration of these new games, Tadashi Manabe, managing director of Namco, said: "In February, we acquired the majority of stocks of Atari Games Inc., and is currently responsible for its management. (See *Game Machine No. 255*) We would like to do our best so that the tieup between Namco and Atari Games will contribute a great deal to the world amusement business". Hideyuki Nakajima, president of Atari Games Inc., and Shane Breaks, vice president sales, also delivered an address, introducing the new products of Atari Games.

All of new videos of Atari Games employ a PC board replacing system, and a highly sophisticated video game system having a 16-bit CPU. "Marble Madness" is the first of Atari System I Series, to be distributed in Japan from the end of April. The other game, "Paper Boy", is the first of Atari System II Series whose selling schedule remains yet to be determined. Both are of upright type, sold by Namco in Japan.

While "Dig Dug" uses the underground as its scene, Namco's new video "Dig Dug II" uses an island on the ocean as its scene. It has a variety of features. It will be distributed in Japan from the end of March. At the current private show, Namco also unveiled, in addition to the games above, a fire-fighting training device, the "Fire-fighting Master".

On the occasion of the current event, Namco has made it public that it will exclusively deal with Atari's products, which have so far been imported in small lots by Taito Corp., Sega Enterprises Ltd. and Namco Ltd. This is natural, since Namco obtained Atari Games management rights, but it is very significant that the supply of Atari Games products in Japan is exclusively undertaken by Namco. Like Taito and Sega, Namco is one of the largest operators, distributors and manufacturers in Japan. It has Atari Games Inc. and Namco-America Inc. in California, as its American subsidiaries.

Photo above shows at Namco's private show (l-r) Hideyuki Nakajima, president of Atari Games Inc., and Namco-America Inc., Masaya Nakamura, president of Namco Ltd., and Shane Breaks, vice president sales of Atari Games Inc.